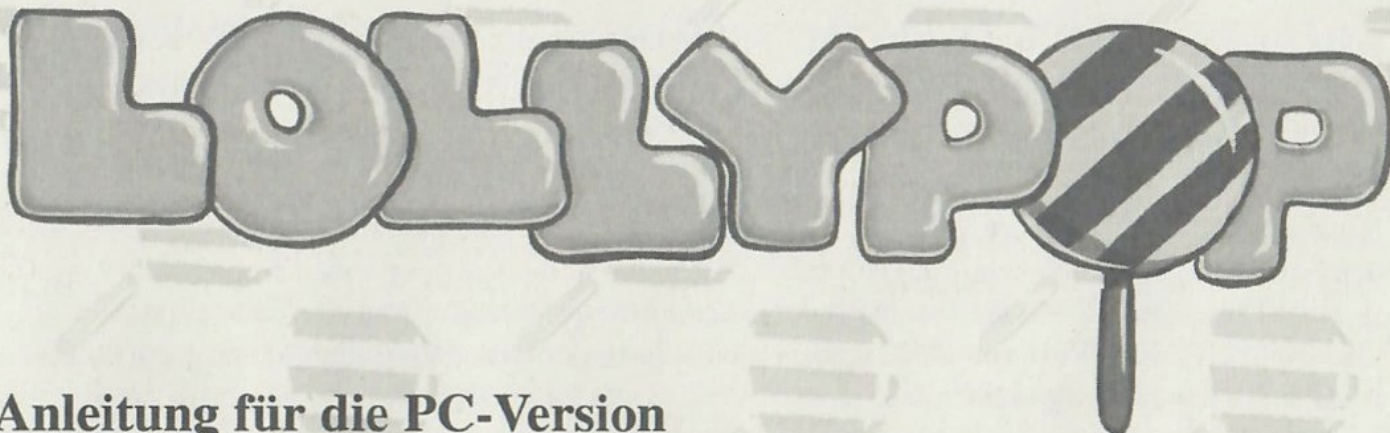


LOLLYPOP





Anleitung für die PC-Version

So geht's los

1. Schalten Sie Ihren 386 kompatiblen PC ein, wie es in dem zugehörigen Systemhandbuch beschrieben wird.
2. Nun legen Sie bitte Ihre Lollypop Installationsdiskette #1 in Ihr 3,5" Floppylaufwerk. Sollte Ihr 3,5" Laufwerk als Laufwerk A angeschlossen sein, geben Sie bitte ein:

A: [Return]

Sollte Ihr 3,5" Laufwerk als Laufwerk B angeschlossen sein, geben Sie bitte

B: [Return] ein.

[Return] bezeichnet die große Eingabetaste am rechten Rand Ihres Haupttastensfeldes.

Bei vielen Rechnern ist Sie mit „Return“, „Enter“ oder mit einem Pfeil „↵“ gekennzeichnet.

3. Geben Sie ein:

INSTALL, gefolgt von [Return]

Nach einigen Augenblicken wird nun das Installationsprogramm starten.

4. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen und wechseln Sie zum entsprechenden Zeitpunkt die Disketten.
5. Sollte das Installationsprogramm nicht starten, überprüfen Sie zunächst, ob Sie wirklich Diskette #1 eingelegt haben. Stimmt alles, und Sie bekommen das Programm trotzdem nicht installiert, oder sogar Diskettenfehler, haben wir eine Möglichkeit vorgesehen, mit deren Hilfe Sie die Disketten auf Material oder Konfektionierungsfehler überprüfen können. Legen Sie einfach alle Disketten nacheinander in Ihr Laufwerk und geben Sie jeweils folgendes ein:

MEDIACHK gefolgt von [Return]

Dieses Hilfsprogramm überprüft die Diskette, und gibt für jede Diskette folgendes aus:

Number: → Hier steht die Nummer der Diskette, die mit dem Disklabel übereinstimmen muß.

Check: → Hier steht entweder „OK“ oder „FAILED“.

Checksum: → Auch hier steht entweder „OK“ oder „FAILED“.

Bitte haben Sie bei der Ausführung des MEDIACHK Programms etwas Geduld!

Sollte bei den Punkten CHECK oder CHECKSUM bei einer der Disketten „FAILED“ ausgegeben werden, oder stimmt bei einer der Disketten die Nummer nicht mit der Beschriftung überein, notieren Sie sich bitte den/die exakten Fehler und kontaktieren Sie unseren Kundenservice, dessen Adresse Sie im Anhang finden.

Hinweis: Nachdem wir lange Zeit auf einen Kopierschutz verzichtet haben, mußten wir uns nun den Sachzwängen (teuflischen Raubkopierern) beugen und bei Lollypop einen Kopierschutz integrieren. Daher können Sie die Installation sowie die Überprüfung der Disketten nur mit den ORIGINALDISKETTEN vornehmen. Sicherheitskopien der Disketten funktionieren nicht (auch wenn es vielleicht den Anschein hat).

Haben Sie dadurch irgendwelche Nachteile? Wir haben uns bemüht, den Kopierschutz für unsere ehrlichen Kunden nicht spürbar zu machen. Sie können von Ihrer Festplatteninstallation von LOLLYPOP so viele Kopien machen wie Sie wollen, nur wenn Sie sich neues Zubehör für Ihren PC kaufen, kann es sein (muß aber nicht), daß Sie LOLLYPOP neu installieren müssen. Legen Sie daher die Originaldisketten an einen sicheren, vor Hitze, Kälte, Magnetismus, PC-Fachleuten und weiteren schädlichen Einflüssen geschützten Ort.

6. Starten des Spiels:

Wechseln Sie in das Installationsverzeichnis von LOLLYPOP, in der Regel das Verzeichnis „C:\LOLLY“. Hierzu geben Sie bitte ein:

```
CD C:\LOLLY [Return]
```

Haben Sie Ihr Spiel zum Beispiel auf Ihrer Festplatte D, in das Verzeichnis „SPIELE\LOLLYPOP“ installiert, wäre die Sequenz zum Wechseln in dieses Verzeichnis:

```
CD D:\SPIELE\LOLLYPOP [Return]
```

Wenn Sie in das Installationsverzeichnis gewechselt haben, starten Sie das Spiel durch Eingabe von:

```
LOLLY [Return].
```

Hinweis: Sollte das Spiel nicht starten, sondern mit einer Fehlermeldung abbrechen, haben Sie in der Regel nicht genug Speicher frei. LOLLYPOP benötigt ca. 580.000 Bytes freien Basisspeicher (konventioneller Speicher), das sind ca. 567KB, sowie 640KB freien sogenannten EMS Speicher.

Um diese Menge an Speicher frei zu bekommen, lesen Sie sich im DOS Handbuch Ihres Rechners den Abschnitt über Speicherverwaltung durch. LOLLYPOP läuft auf unterschiedlichsten DOS-Systemen, wie z.B. DR-DOS 3.41, 5.0, 6.0, Novell-DOS oder MS-DOS in der Version 3.41, 4.0, 4.1, 5.0, 6.0 oder 6.2. Leider sind bei all diesen Systemen die Speicherverwaltungskonzepte unterschiedlich, daher können wir Ihnen keine allgemeine Konfigurationshilfe für Ihr System geben.

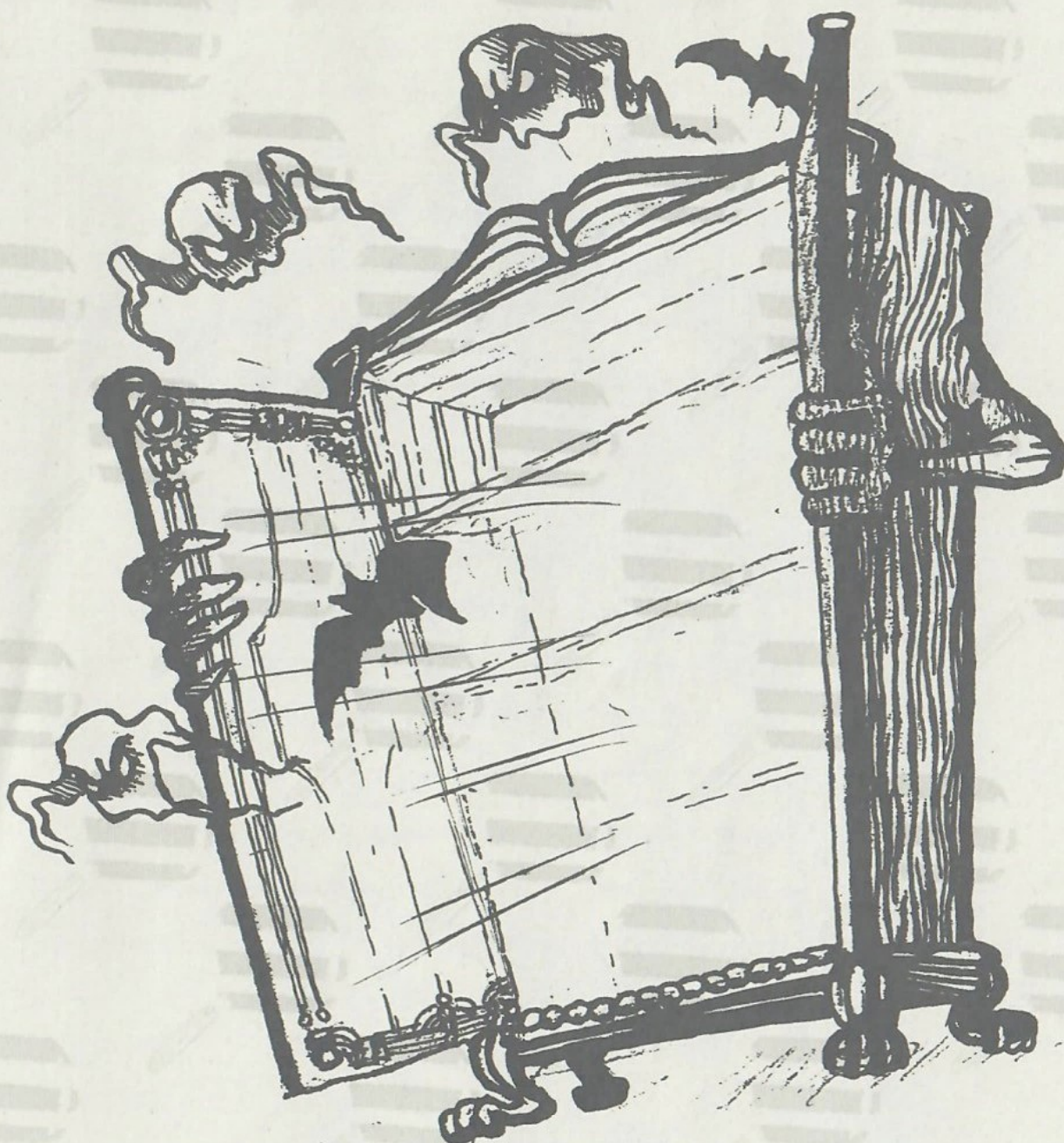
Um mehr über DOS und die verschiedenen Speicherarten bzw. deren Konfiguration zu erfahren, empfehlen wir die Lektüre eines DOS Einsteigerbuches oder den Erwerb eines Speichermanagers wie QEMM oder 386max, deren Handbücher sich intensiv mit diesem Thema befassen, und die auch Besitzern älterer DOS Versionen eine Maximierung Ihres freien Speicherplatzes ermöglichen.

Auf ins Schlaraffenland!

Das Schlaraffenland ist der Traum unserer kleinen Heldin. Seit sie zufällig während eines gewaltigen Gewitters zum Leben erweckt wurde, hat Lolly von nichts anderem als Süßigkeiten geträumt.

Aber der Weg zur Erfüllung ihres Traumes ist nicht einfach. Bewaffnet mit ihrem Lippenstift, Lollies und einer Schwarz/Weiß-Kamera macht sich Lolly auf die gefährliche Reise.....

Erwecken Sie Lolly zum Leben für eine faszinierende Abenteuerreise durch 28 Level voll atemberaubender Action. Werfen Sie dutzenden gemeiner Monster, die Lolly nach ihrem jungen Leben trachten, Lollies an den Kopf! Fotografieren Sie die interessantesten Momente auf Lollys Reise. Vermeiden Sie die zahllosen Gefahren, die hinter jeder Ecke lauern, und finden Sie die sagenhaften Schatztruhen, deren Inhalt Ihnen hilft, die oberfiesen Chefmonster zu besiegen!



Die Spielsteuerung

Bevor Sie anfangen zu spielen, machen Sie sich doch kurz mit den verschiedenen Funktionen der einzelnen Tasten oder Knöpfe vertraut. Das verschafft Ihnen vollen Spielspaß von Anfang an.

Tastatursteuerung:

Cursor hoch	-	Lolly springt.
Cursor runter	-	Lolly duckt sich.
Cursor links	-	Lolly geht nach links.
Cursor rechts	-	Lolly geht nach rechts.
CTRL/STRG	-	Lolly wirft mit Lollies.
SPACE	-	Lolly macht ein Foto.

Joystick

Hoch	-	Lolly springt.
Runter	-	Lolly duckt sich.
Links	-	Lolly geht nach links.
Rechts	-	Lolly geht nach rechts.
Knopf A	-	Lolly wirft mit Lollies.
Knopf B	-	Lolly macht ein Foto.

Gravis Game Pad

Hoch	-	Lolly springt.
Runter	-	Lolly duckt sich.
Links	-	Lolly geht nach links.
Rechts	-	Lolly geht nach rechts.
Knopf A (Rot)	-	Lolly wirft mit Lollies.
Knopf B (Gelb)	-	Lolly springt.
Knopf C (Grün)	-	Lolly macht ein Foto.
Knopf D (Blau)	-	Lolly betritt einen Unterlevel.

Besonders empfehlenswert für Lollypop sind Digital Joysticks (z.B.: Competition Pro™ oder Gravis Game Pad™).

Allgemeine Tastaturbelegung:

- [RETURN] - Lolly betritt Unterlevel.
- [P]-Taste - Pause. Bei erneutem Tastendruck geht das Spiel weiter.
- [F1]-Taste - Vordergrund an/aus.
- [F2]-Taste - Wetter an/aus.
- [F3]-Taste - Scroll fix.
- [ESC]-key - Rückkehr in das Hauptmenü.

Einige Videokarten könnten beim Scrolling, dem Verschieben des sichtbaren Bildschirmausschnitts also, flackern. Versuchen Sie notfalls diesen Effekt mit [F3] zu verhindern.



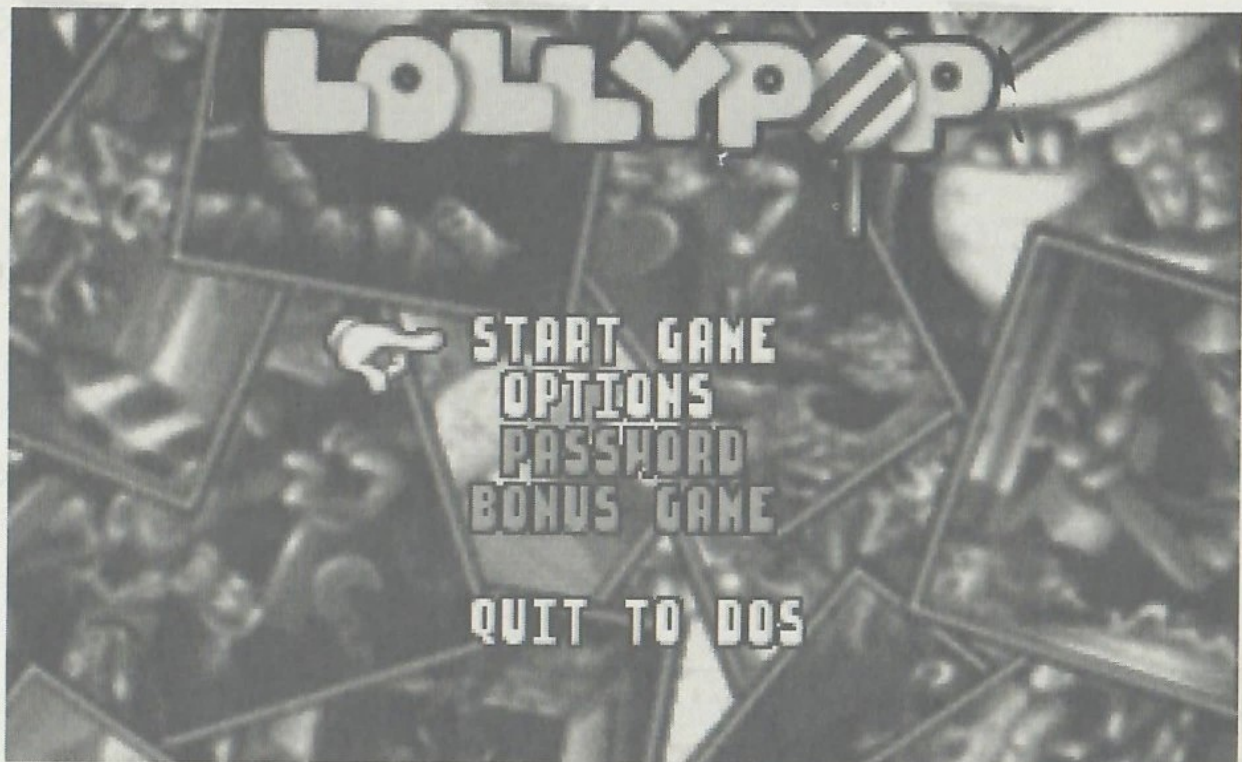
Nach dem Spielstart

Nachdem das Spiel geladen wurde, erscheinen die Credits und danach das Hauptmenü. Die Anzeige der Credits läßt sich mit einem Tastendruck abbrechen.

Im Hauptmenü können Sie zwischen verschiedenen Optionen wählen:

- Start Game (Spielstart)
- Options (Optionen)
- Password (Passwort eingeben)
- Bonus Game (Bonusspiel)
- Quit to DOS (Rückkehr zum DOS)

Mit den Cursor Hoch/Runter-Tasten können Sie jede dieser Optionen anwählen, mit SPACE oder [Return] auswählen.



OPTIONS:

Wenn Sie OPTIONS gewählt haben, wird das Hauptmenü durch den Optionenbildschirm ersetzt. Hier können Sie zwischen folgenden Punkten wählen:

- LIVES (3/5/7)

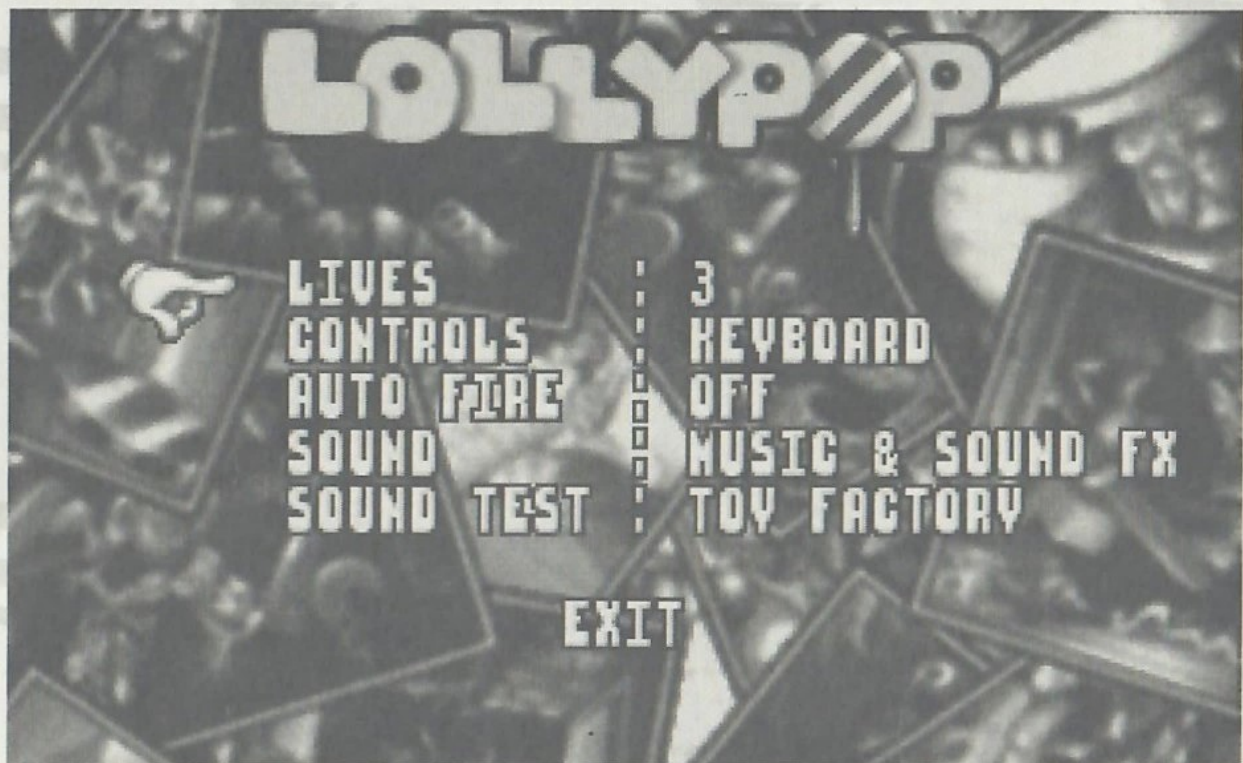
Wenn Sie 5 oder 7 Leben auswählen, können Sie nur bis Level 4 spielen.

- CONTROL (Keyboard/Joystick)

Hier können Sie Ihr gewünschtes Eingabemedium einstellen - entweder die Tastatur (Keyboard) oder den Joystick. Wenn Sie Joystick gewählt haben, wird automatisch auch der 4 -Button Mode eines Gravis Game Pad unterstützt.

-AUTOFIRE (ON/OFF)

Bei eingeschaltetem Autofeuer (AUTOFIRE ON) wirft Lolly ununterbrochen Lollies, wenn Sie auf den Feuerknopf A Ihres Joysticks (bzw. CTRL/STRG bei Tastatursteuerung) drücken. Ist Autofeuer ausgeschaltet, müssen Sie jedesmal erneut den Knopf drücken, um einen neuen Wurf zu veranlassen.



-SOUND (Silence/Music/Sound FX/Music&Sound FX)

Hier wählen Sie, ob Sie keinen Ton, Musik, Effekte oder beides zusammen während des Spieles genießen möchten.

-SOUND TEST (Levelname)

Diese Option ruft den SOUND TEST Bildschirm auf.

-EXIT

Benutzen Sie die Cursor Hoch/Runtertasten, um einen Punkt auszuwählen, den Sie modifizieren möchten. Benutzen Sie die Cursor Links/Rechts Tasten für Änderungen. Drücken Sie SPACE bei hervorgehobener SOUND TEST Zeile, um in den Soundauswahl-Bildschirm zu kommen. Drücken Sie SPACE bei hervorgehobener EXIT Zeile, um zurück zum Hauptmenü zu kommen.

PASSWORD:

Sobald Sie einen Level geschafft haben, rechnet das Programm ein Passwort für Sie aus. Geben Sie hier später das Passwort ein, wenn Sie zu einem späteren Zeitpunkt nicht wieder ganz von vorne anfangen möchten.

BONUSGAME:

Wenn Sie das ganze Spiel geschafft haben, versuchen Sie doch einmal diese Option und lassen Sie sich überraschen.

START GAME:

Wenn Sie START GAME ausgewählt haben, startet das Spiel entweder in Level 1 oder in dem Level, der durch Ihr Passwort angegeben wurde.



Überlebensfragen und mehr

Damit Lolly die Lebensenergie, die ihr durch den Blitz verliehen wurde, nicht wieder verliert, gilt es, einige Vorsichtsmaßnahmen zu beachten:

Natürlich sollte Lolly versuchen, den zahllosen Monstern im Spiel (Monster = von einem kranken Programmierergehirn erdachte, seelenlose Scheinwesen, einzig erschaffen, den hilflosen Computerspieler in den Wahnsinn zu treiben, und in unserem Fall Lolly Energie abzuziehen) aus dem Weg zu gehen, und Ihren Schüssen auszuweichen. Wenn Lolly jedoch trotzdem von einem Monster berührt oder getroffen wird, verliert sie einen Teil ihrer Energie, einen sogenannten „Hit“, sichtbar durch den Verlust eines Bonbons in der Statuszeile am unteren Bildschirmrand. Verliert Lolly drei Hits, wird Ihr ein Leben in Form eines Aufziehschlüssels abgezogen. Extra Schlüssel und Bonbons können an vielen Stellen im Spiel gefunden werden.

Wann immer die Situation ein wenig außer Kontrolle gerät und die Monster kurz davor sind, Lolly zu überrennen, kann sie glücklicherweise Ihre Kamera einsetzen. Schießen Sie ein Foto, und das blendende Blitzlicht verscheucht die Monster dahin zurück, woher sie gekommen sind, in das Computernichts in den Tiefen des Systemspeichers.

Lolly bekommt für jeden aufgesammelten Gegenstand sowie für jedes überwältigte Monster Punkte.

Um einen Level zu beenden, muß Lolly vier zusammenpassende Gegenstände finden, die zusammen einen Hinweis auf das Obermonster am Ende eines Levels bilden.

Diese Schlüsselgegenstände sind kreuz und quer in den Leveln einschließlich der Sublevel verteilt.

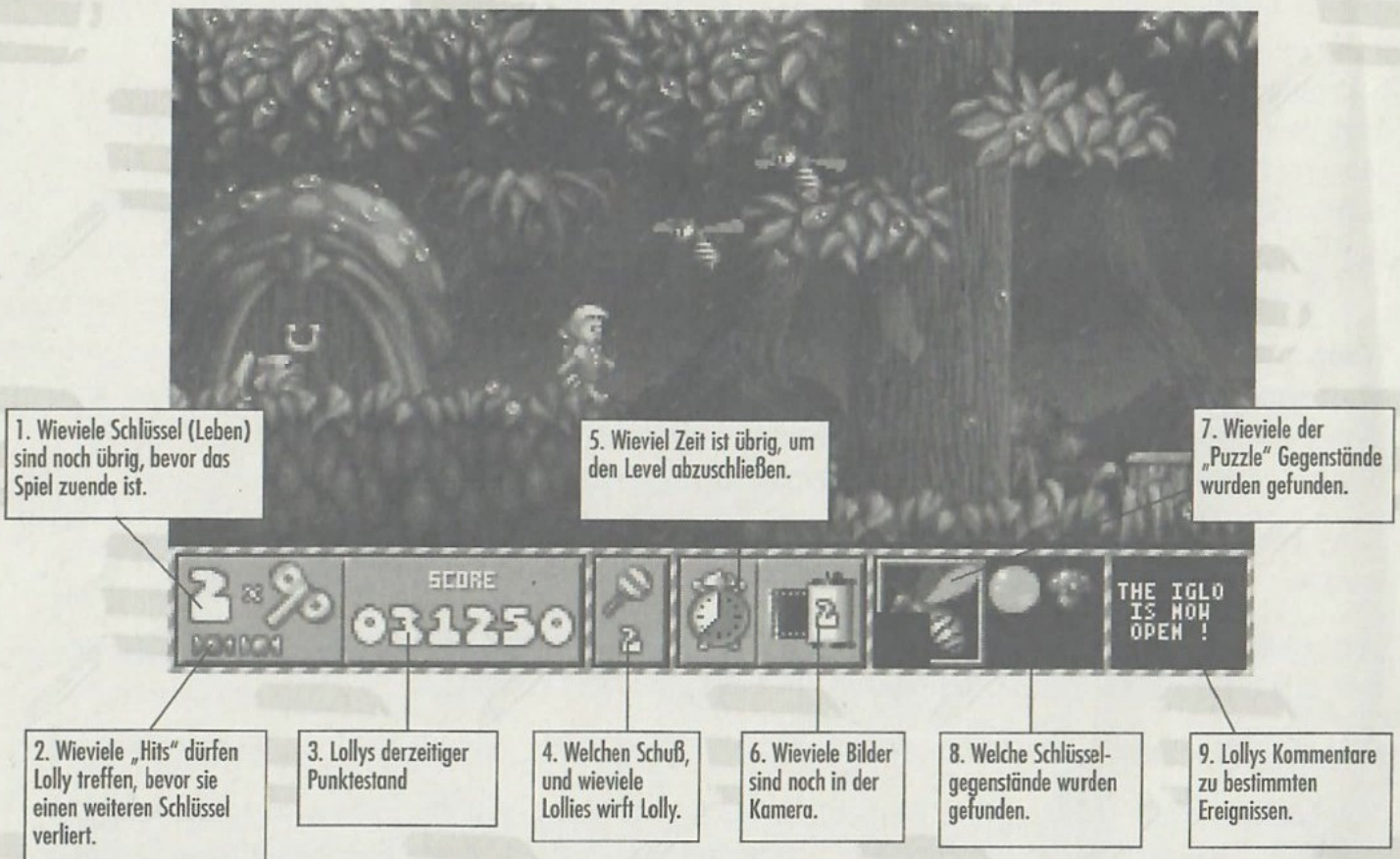
Von den Subleveln (Unterspielfeldern) können durchaus einige anfangs nicht zugänglich sein, so daß Lolly weitere Schlüsselgegenstände finden muß, die den jeweiligen Sublevel öffnen. Einen Unterlevel betritt man zum Beispiel durch Drücken von [Return], wenn man vor einer Tür oder Öffnung steht.

Einige Unterlevel werden auch automatisch betreten, wenn Lolly an eine bestimmte Stelle im Spiel kommt.



Ein Blick auf Lollys Status

Am unteren Bildschirmrand finden Sie die Statusanzeige. Sie enthält alle wichtigen Informationen über Lollys derzeitigen Zustand.

















Auf der Suche nach dem goldenen Kalb

In jedem Level in LOLLYPOP befindet sich eine Anzahl von Schatztruhen. Diese sind möglicherweise sofort sichtbar, möglicherweise aber auch versteckt. Versuchen Sie, die verschiedensten Stellen im Spiel zu erreichen, um sich umzusehen. Springen Sie auch auf scheinbar nutzlose Vorsprünge und Ebenen - dies könnte ein Versteck einer Schatztruhe preisgeben.

Um eine Truhe zu öffnen, müssen Sie diese dreimal mit Lollies treffen. Sie wird dann zerbrechen und der Inhalt fällt heraus auf den Boden. Helfen Sie Lolly dann dabei, diese Gegenstände einzusammeln, um neue Energie, Zusatzleben, neue Bilder für den Film, Punkte etc. zu bekommen. Doch Achtung: Nicht alle Gegenstände sind nützlich!

Was beeinflusst Lolly?

Die folgenden Dinge haben einen Einfluß auf Lollys Leben. Alles weitere bringt nur Punkte.

-  Aufziehschlüssel : Beschert ein Extraleben.
-  Bonbon : Gibt einen Extra-Hit.
-  Gift : Man verliert ein Leben.
-  Teddy : Macht Lolly zeitweilig unverwundbar.
-  Schuh : Verschafft Lolly zeitweilig erhöhte Sprungkraft.
-  Gewicht, 1 Tonne : Verhindert für kurze Zeit, daß Lolly springt.
-  Power Up : Lolly wirft zusätzliche Lollies hoch.
-  Power Up : Lolly wirft zusätzliche Lollies vorwärts.
-  Power Up : Lolly wirft zusätzliche Lollies hoch&vorwärts.
-  Wecker : Gibt Lolly zusätzliche Zeit, um den Level zu schaffen.
-  Film : Gibt ein weiteres Foto für die Kamera.
-  Bombe : Wenn die Bombe aufgenommen wird, platzen alle Monster auf dem Bildschirm sofort.
-  Spiegel : Vertauscht die Richtung der Lolly Steuerung zeitweilig.
-  Giftpilz : Dreht die Richtung der Lolly Steuerung zeitweilig.

Und es gibt Zusatzpunkte!

Immer wenn Lolly ein Foto macht, wird das Bild für spätere Bonusberechnungen gespeichert. Der Bonus hängt von der Anzahl der Monster auf dem Schirm ab. Zum Beispiel würden bei 6 Monstern auf dem Schirm später noch einmal 600 Punkte fällig.

Die Bilder werden gezeigt und der Bonus berechnet, wenn Lolly einen Level geschafft hat.



LOLLYPOP CREDITS

Spiel design & Koordination

Spielentwurf: Brain Bug
Charakterentwurf &
Koordination: Ole Mogensen
Projektleitung: Thomas Brockhage

Level design: Ole Mogensen
Jørgen T. Ørberg
Søren Lund
Bjørn Næsby Nielsen
Jakob Andersen

Grafik

Leitender Grafiker: Jørgen T. Ørberg
Zusätzliche Grafik: Søren Lund
Bjørn Næsby Nielsen
Jakob Andersen

Musik

Musik: Vibrants
Komposition: Thomas Mogensen
Torben Hansen

Implementation &
Effekte: Jesper Olsen

Programmierung

Hauptprogramm: Morten Mørup
Serenity

Zusätzliche
Programmierung: Samuel S. Nova

Qualitätssicherung

Testcrew: Jens-Christian Huus
John Anker
Steen Rehoff Larsen (srl)
Allan Bruhn
Michael „Schievi“
Schievenbusch
Thomas Buchhorn
Nils Bote
Sascha Welters
Carsten Busch

Testleitung: Christian Schneider
Chris Schmitz

Handbuch

Text: Thomas Brockhage
Brain Bug

Lektorat: Annette Khartabil
Antje Sprekeler

Produkt- & Handbuchdesign

Art director: „Sir“ Oliver Dannat
Coverillustration: „Thomas“ Andrae
Produktion: „Josch“ (Jörgen) Schlegel
Satz/Reinzeichnung: „Matthes“ Berghaus &
„Otti“ (Andreas) Otte

Belichtungen: DTK- Publishing-Service
Guten Tag, mein Name
ist/ Hi, Christian!!!

Druck: Lippert, ...hallo „Ede“ Schefer

Besonderer Dank gilt allen anderen Rainbow Arts Mitarbeitern und Freiberuflern, die in Bereichen wie Marketing und Produktion, oder auch nur durch Ihre Anregungen mitgeholfen haben dieses Spiel entstehen zu lassen: Norbert, Kristin, Guido, Lydia, André, Ulli, Bernie, Susanne, Jörg, Axel, Manfred, Bernd, Uwe, Markus, Rüdiger, Bernard, Thorsten, Marion, Anja, Bodo, Alex, David, Dagmar, Timur, Milarim, Achim, Stefan, Volker, Thomas, Animal, Guybrush, Jasper, Thorben, Robin, Stefan.....

Spezieller Dank von Brainbug geht an: Rene Moellnitz, Michael & Kim, Ulrik Henriksen, Ulrik „Electro Wizard“, John Anker, Finn, George, Steven

Sollten Sie trotz dieser Hinweise Probleme beim Spiel haben, wenden Sie sich bitte an unsere Hotline.

Sie erreichen diesen Kundenservice, montags, mittwochs und freitags 16.00 - 18.00 Uhr unter der Telefonnummer 0 21 31/96 51 11. Bitte haben Sie etwas Geduld.

Rainbow Arts und Rainbow Arts Logo sind eingetragene Warenzeichen der Rainbow Arts GmbH

© 1994 Rainbow Arts GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

